
PlayStation
格ゲー野郎
Fighting Game Creator
iPC
INCREMENT P CORP.

格ゲー野郎
Fighting Game Creator

CONTENTS

このたびはプレイステーション用ソフト「格ゲー野郎 ～Fighting Game Creator」をお買い上げいただき、ありがとうございます。ゲームをはじめる前にこの「解説書」をお読みいただき、プレイにお役立てください。また、この「解説書」は大切に保管してください。

※この解説書に使用されているゲーム画面は開発中のものを一部使用しているため、若干デザインが異なる場合がございます。

For Japan Only | プレイヤー 1~2人 | メモリーカード 8ブロック | アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 02595

各モード説明



ゲームディスクをセットして、プレイステーションの電源をON、ゲームを起動させます。すると、タイトル画面が表示されます。STARTボタンを押すとそれぞれのモードを選択できるようになりますので、方向キーの上下で選びたいモードにカーソルを移動させたら、STARTボタンか◎ボタンでそのモードに入ることができます。

GAME MODE

オリジナルゲーム ORIGINAL GAME

このソフトに収録されている格闘ゲームです。

ユーザーゲーム USER GAME

プレイヤーがEDITORで作成したデータをもとに、1人でゲームをプレイするモードです。

バーサスバトル VS BATTLE

2人対戦ができるモードです。プレイヤーが作成したデータをもとにゲームをプレイするモードです。ORIGINAL GAMEのキャラクターを使用することも可能です。

エディター EDITOR

自分だけの「格闘ゲーム」を作成するコンストラクション・ツールです。

メモリーカード MEMORY CARD

ゲームデータのロード・セーブを行います。

オプション OPTION

ゲームに関する設定などを変更できます。

OPTIONモードについて

サウンド
ゲームのサウンドをステレオ・モノラルに設定できます。

BGMボリューム
ゲームプレイ中のBGMの音量を設定できます。

SEボリューム
ゲームプレイ中の効果音の音量を設定できます。

バイブレーション
アナログコントローラの振動を4段階に設定できます。

制限時間
1ラウンドの制限時間を設定できます。

勝ち数
何本勝負かを設定できます。

コントローラ
コントローラのボタン設定変更ができます。

初期状態
各種状態を初期状態に戻します。

基本操作

アナログコントローラ
ANALOGUE CONTROLLER



※LEDの点灯・消灯に関係なく振動の設定ができます。（3ページ参照）



コントローラ
CONTROLLER

各ボタンの操作はアナログコントローラと同様です。

基本操作1（各種選択画面で）
OPERATION 1

方向キー	項目やキャラクターの選択
○ボタン	選択した項目の決定
×ボタン	前の画面に戻る
STARTボタン	選択した項目の決定、ゲームスタート

基本操作2(格闘ゲームプレイ中)

OPERATION 2

※この基本操作は初期状態のものです。

STARTボタン	ゲームの一時停止&ポーズメニューの表示(ポーズメニューでは、CONTINUEでゲームに復帰、EXITでタイトル画面に戻る)
□ボタン	攻撃1
△ボタン	攻撃2
○ボタン	攻撃3
×ボタン	攻撃さばき、攻撃すかし、投げ技などの特殊行動、超野郎技
方向キー ↑	ジャンプ
方向キー ↓	しゃがむ
方向キー ←	後退、立ちガード
方向キー →	前進
方向キー ↖(↑と←の同時押し)	後方ジャンプ
方向キー ↙(↓と←の同時押し)	しゃがみガード
方向キー ↗(↑と→の同時押し)	前方ジャンプ
方向キー ↘(↓と→の同時押し)	しゃがむ

特殊操作

方向キー →＋×ボタン	上段攻撃さばき	方向キー ↓＋×ボタン	下段攻撃さばき
(空中で方向キー →＋×ボタン	空中攻撃さばき		
方向キー ←＋×ボタン	上段攻撃すかし	方向キー ↙＋×ボタン	下段攻撃すかし
(ジャンプ中に方向キー ↓＋×ボタン	急降下	方向キー ↘＋×ボタン	前転移動
方向キー ↖＋×ボタン・方向キー ↑＋×ボタン・方向キー ↗＋×ボタン		低空跳躍	

※方向キーの操作は、自分のキャラクターが右向き時のものです。

すばやく ← ←	後方ステップ
すばやく → →	前方ステップorダッシュ(キャラクターによって異なる)

野郎技・超野郎技	方向キーと各ボタンとの組み合わせで、様々な技を繰り出すことができます。

※超野郎技については、ゲージレベルが1以上必要です。(P7～P10参照)

CONTROLLER

ゲーム画面の見かた

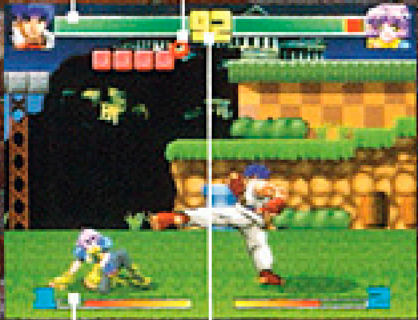
GAME VIEW

バイタリティー

相手の技を受けるとバイタリティーは減っていきます。先になくなってしまった方はKO負けとなり、1ラウンド取られてしまいます。

勝利マーク

ラウンドに勝利すると、1ラウンドにつき1つ表示されます。



超野郎技ゲージ

対戦相手に攻撃を繰り出すことで、このゲージが増えていきます。一杯になると、ゲージレベルが1増加し、超野郎技を繰り出す事ができます。

タイムカウンター

残り時間を表示します。残り時間が0になると、勝敗は残りのバイタリティーで判定されます。

FIGHTING GA

キャラクター・野郎技一覧

野郎技コマンド・超野郎技コマンドは、全てキャラクターが右向きの時のものです。左向きの場合は、左右逆に操作してください。また、各コマンドは、ボタン操作が初期設定の状態です。

KARATE.KA 矢都築 轍

真面目に修行に取り組んでいる青年格闘家。あらゆる状況に対応できる技、攻めに妥協を許さない技を取り揃えている、基本型を崩さないタイプのキャラクター。

野郎技１	＋■ボタン
野郎技２	＋△ボタン
野郎技３	＋●ボタン
超野郎技	＋×ボタン





CHARACTER

ME CREATOR

RIDER

カイ・ミトニック

ストリートで培ったラフファイトが身上のテクニカルファイター。基本となる格闘技がなく、攻撃技は、こだわりのない多彩な攻めを持つ…

野郎技１	ため ＋□ボタン
野郎技２	＋△ボタン
野郎技３	ため ＋○ボタン
超野郎技	＋×ボタン



KUNG FU

シア・チェン

古来伝わる中国の拳法を駆使して戦いつづける女格闘家。独特のモーションを持つ技とスピードで、相手をかく乱していく戦術が特徴的。

野郎技１	＋□ボタン
野郎技２	空中で ＋△ボタン
野郎技３	＋○ボタン
超野郎技	＋×ボタン





CHARACTER



鳴原愛

HIGH SCHOOL GIRL A

自己流のケンカ殺法が得意…というか「見よう見まねの戦法」である。技といえない「技」もあり、これで他の格闘家を追随する…のか？

野郎技１	＋□ボタン
野郎技２	＋△ボタン
野郎技３	＋○ボタン
超野郎技	＋×ボタン





奥田圭

HIGH SCHOOL GIRL B

女子高生Aに比べ、真剣に格闘技に取り組もうとしている女の子。拳法や柔道など、既存の数多くの格闘技の心得を持つ、異色ながらも正統派（？）タイプ。

野郎技１	＋□ボタン
野郎技２	＋△ボタン
野郎技３	相手の近くで ＋○ボタン
超野郎技	＋×ボタン

CHARACTER

PRO-WRESTLING

バッテリー工藤

プロレス技を主体に戦うパワーファイター。至近距離での闘いを得意とし、特に投げ技は脅威を誇る…

野郎技１	＋□ボタン
野郎技２	相手の近くで ＋△ボタン
野郎技３	相手の近くで ＋○ボタン
超野郎技	相手の近くで ＋×ボタン





ROBOT

L・BISS

闘いの情況に応じて姿カタチを変える変形型のロボット。トリッキーな動きとケタ外れのパワーが「格闘技」というステージで勝利を導くか？

野郎技１	＋□ボタン
野郎技２	＋△ボタン
野郎技３	＋○ボタン
超野郎技	＋×ボタン



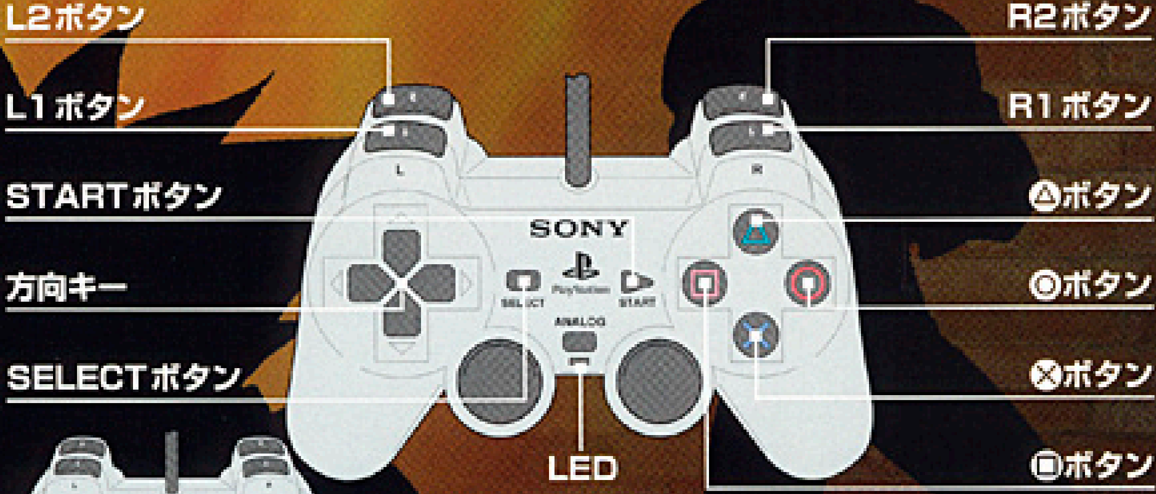
EDITOR

EDITOR

ME CREATOR

EDITOR 共通基本操作

アナログコントローラ ANALOGUE CONTROLLER



※LEDの点灯・消灯に関係なく振動の設定ができます。(3ページ参照)



コントローラ CONTROLLER

各ボタンの操作はアナログコントローラと同様です。

方向キー	項目の選択・変更、カーソルの移動
○ボタン	選択した項目、候補などの決定
×ボタン	選択項目変更の解除、キャンセル
△ボタン	さまざまな特殊機能に使用
L1ボタン	左のタブ（EDITORの編集ページ）に移動
R1ボタン	右のタブ（EDITORの編集ページ）に移動

CHANGE ITEM

項目変更の手順

変更したい項目を◎ボタンで決定し、方向キーの上下または左右で候補を選んでくれ！候補選択後には、◎ボタンで確定、または⊗ボタンで変更を取りやめて、候補をもとのデータに戻すこともできるぞ！

カーソル

方向キーで移動させる事で項目の選択を行います。

ダイアログ

選択肢がある場合には、ダイアログが表示されます。どちらかを選択後、◎ボタンで決定してください。



ステータスウィンドウ

選択中の項目などについての簡単な情報や、操作の手順などを表示します。まずはここを確認してください。

タブ

EDITORの各編集ページについた見出しです。L1、R1ボタンで移動した編集ページは、この見出しで確認します。



ME CREATOR

「格闘ゲーム」作成の流れ

EDITORでは、キャラクターとストーリー、デモなどを自由にエディットすることができる。基本的な流れは次の通りだが、必ずしもこの通りである必要もない。EDITORの雰囲気がつかめるまでは、この順番で作業を進めてみてはどうかな！！



2



4



5

1 格闘ゲーム作成者の名前入力

まず、格闘ゲーム作成者の名前を入力しよう！

▼

2 キャラクターを選ぶ

続いて、エディットするキャラクターを選ぶんだ！

▼

3 プロフィール作成する

キャラクターのプロフィールをつくろう！

▼

4 キャラクターの設定

キャラクターの特殊技や、戦闘タイプを決めるんだ！

▼

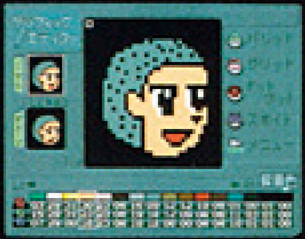
5 ビジュアルの設定

キャラクターのカラーリング（配色）をつくろう！

FIGHTING GA



6



9

6 グラフィックを変更する

仮面エディタで、仮面を作成してみよう！

▼

7 持ち技を選択・登録

キャラクターが使いこなす通常技を、それぞれ選ぼう！

▼

8 野郎技を選択して、登録

キャラクターが使いこなす野郎技、超野郎技を選んで登録しよう！

▼

9 ストーリーを作成する

USER GAMEでのストーリー、イベントをつくろう！

▼

10 USER GAME・VS BATTLEでプレイする

ついに完成！作成したキャラクターとストーリーで、ガンガン遊べ！

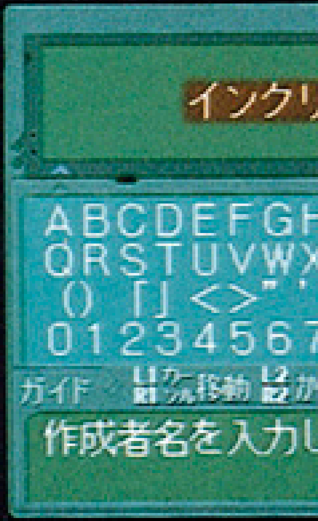
EDITOR FLOWCHART

ME CREATOR

「格闘ゲーム」作成者の名前入力

EDITORでゲームのエディットを始める前に、まず格闘ゲーム作成者となるプレイヤーの名前を入力するぞ！

ここだけでなく、EDITORで格闘ゲームをつくる時にも、こういった文字入力をすることがあるので、しっかり覚えておこう！



文字入力時の操作方法

方向キー	文字選択カーソルの移動
○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル、「決定」へ文字選択カーソルの移動
L1ボタン	文字記述カーソルの移動（左）
R1ボタン	文字記述カーソルの移動（右）
L2ボタン	英数字←→ひらがな入力切換え
R2ボタン	英数字←→ひらがな入力切換え

FIGHTING GA



文字の入力

文字を入力するには、まず読みがなの最初の文字もしくはその文字を選択しよう。すると、読みがなに対応した文字が一覧で表示されるので、その中から使いたい文字を選んで、決定してくれ！
また、L2ボタンかR2ボタンを押すことで「かな」と「英数字」の切り替えが可能だ。英数字の場合は、そのまま入力していけばOKだ。もし入力がまちがっても、L1ボタンかR1ボタンで文字記述カーソルを移動させ、文字を上書きすればなおすことができるぞ！もちろん、最後は決定を選んで次に進んでくれ！

文字選択の例

"ア"　あ→ア
"格"　か→格
"空手"　く→空（くう）し→手（しゅ）

上のとおり、カタカナは読み方の同じひらがなを選択すればOKだが、漢字の場合、音読みの読みがなの最初の文字を選択すれば、見つけられるぞ！

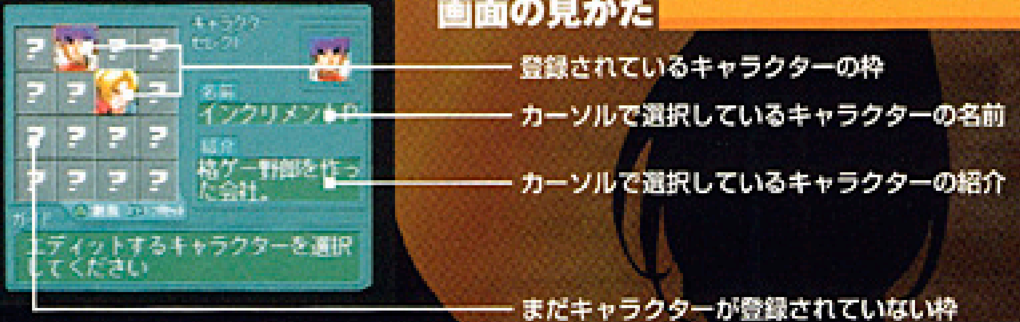
ME CREATOR

作成者の名前入力が終わると次は、いよいよキャラクターエディットに進むぞ！

キャラクターエディット

キャラクターセレクト

画面の見かた



キャラクターの新規登録



新規にキャラクターを登録したい場合には、まだキャラクターが登録されていない枠を選択後、方向キー上下または左右でベースとなるキャラクターを選んでくれ！。続く名前入力画面で名前を決定すると、次のステップであるキャラクターエディット画面に移るぞ！

FIGHTING GA

キャラクターセレクト
CHARACTER SELECT



登録されたキャラクターのエディット

すでに登録されているキャラクターをエディットしたい場合には、そのキャラクターにカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、キャラクターエディット画面に移ることができるぞ！



登録されたキャラクターの削除

登録したキャラクターを削除したい場合には、キャラクターにカーソルを合わせて△ボタンを押してほしい。"削除しますか？"で"はい"を選択すると、そのキャラクターを削除することができるぞ！



全てのエディット内容の削除

カーソルが選択されていない状態でスタートボタンを押すと、エディット作成中のデータもしくはロードしたエディットデータを削除しますか？という文章がステータスウインドウに表示され、共にダイアログボックスが表示される。これで"はい"を選択すると、データ全てが削除されるぞ！ただし、メモリーカード内のデータは消去されないので注意してくれ！

CHARACTER EDIT

ME CREATOR

次はキャラクターのプロフィール設定だ！

キャラクターエディット

プロフィール作成

この画面では、キャラクターの名前と紹介文、そしてゲーム中の状況に応じたセリフを設定できるぞ！方向キーでそれぞれの項目にカーソルを移動させ文字を入力して文章を作り、キャラクターのプロフィールを作ろう！
（文字入力の方法については、P16、P17を見てくれ！）

セリフ

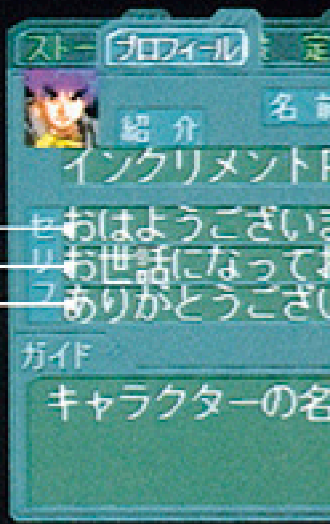
ゲーム中で、キャラクターがしゃべるセリフを設定できるぞ！上の行から順に

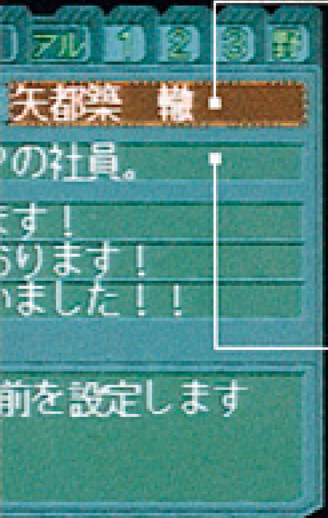
"試合前のセリフ"、

"超野郎技使用時のかけ声"、

"相手をK.Oしたときのセリフ"

の3種類だ！





名前

キャラクターの名前を入力しよう！（8文字以内）

紹介

ここにキャラクターの特徴と製作者が考えたストーリーを書いておこう！（16文字以内）

次は「キャラクター設定」に入るぞ！R1ボタンを押してくれ！

キャラクターエディット

キャラクター設定

この画面では、✕ボタンに登録されている機能のあり／なしと、キャラクターの戦闘タイプを設定することが可能だ。方向キーでそれぞれの項目にカーソルを移動させて、必要な機能を設定してくれ！

攻撃すかし

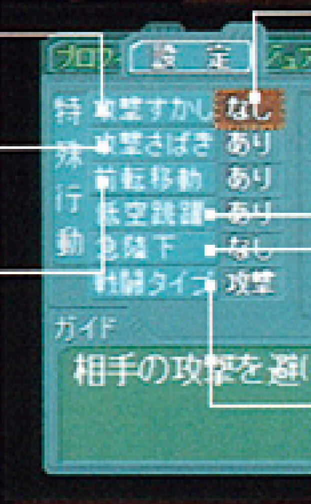
相手の攻撃を避けることができるぞ！

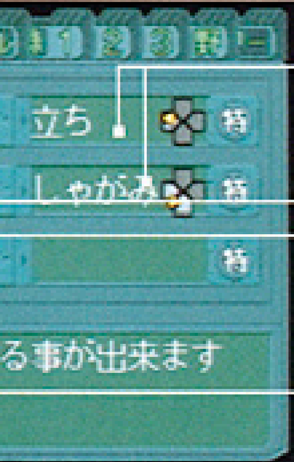
攻撃さばき

相手の攻撃を受け止めて、反撃することができるぞ！

前転移動

前転して、相手の攻撃を避けながら移動することができるぞ！





カーソル

コマンド

カーソル位置の機能の操作方法だ！指定された方向キーと⊗ボタンの組み合わせで使える様になるぞ！

低空跳躍

相手の下段攻撃をかわしたり、素早い中段攻撃をすることができるぞ！

急降下

ジャンプ中に急降下して、相手に奇襲をかけることができるぞ！

戦闘タイプ

キャラクターが「攻撃重視」か「防御重視」かを選択できるぞ！

次は「ビジュアル設定」に入るぞ！R1ボタンを押してくれ！

キャラクターエディット

ビジュアル設定

画面の見かた



1Pカラーのパレットデータ

2Pカラーのパレットデータ

仮面エディタ（P26、27参照）

1Pカラーのキャラクター

2Pカラーのキャラクター

この画面では、キャラクターのカラーリングを設定できるぞ！方向キーで変更したい色にカーソルを合わせて◎ボタンを押そう！方向キー上下で数値を選択、そしてR（赤）、G（緑）、B（青）の数値を変更後、◎ボタンでカラーを決定できるぞ！色の変更が間違った場合、✕ボタンで変更を破棄してもとのカラーに戻すことも可能だ！

FIGHTING GA

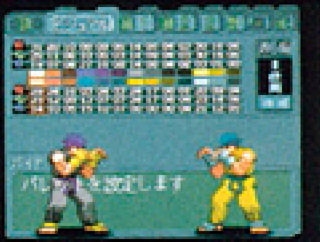
仮面

エディットするキャラクターには、仮面をかぶせることも可能だ！仮面をかぶせるには、仮面のところにカーソルを置き、1回◎ボタンを押して方向キー上下、または左右で変更すればOKだ！もちろん仮面をかぶせないようにする事も可能だし、仮面または空欄を選択後、下の「作成」を選択すると仮面エディタへ移るぞ！

ONE POINT ADVICE ワンポイントアドバイス！

パレット（配色）は、R（赤）、G（緑）、B（青）すべての数値を高くするほど明るい色（白）に近くなり、数値を低くすると暗い色（黒）に近くなるぞ！

また、変更した色は、下のキャラクターに反映されているので、確認しながら設定してくれ！



次は仮面エディタの解説だ！

キャラクターエディット

ビジュアル設定

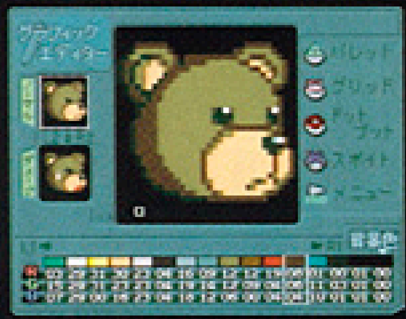
仮面エディタ

仮面エディタについて

仮面エディタでは、32×32ドットのサイズに16色のカラーパレットを使用して、キャラクターにかぶせる仮面を自由につくることができるんだ！ここで作成した仮面は、P24のビジュアル設定の画面で、キャラクターにセットすることができるぞ！

仮面エディタの操作方法

方向キー	カーソルの移動
○ボタン	ドットを書く、決定
×ボタン	指画カーソル部の色を拾得する、キャンセル
△ボタン	レット（カラー）の変更、描画画面に戻る
□ボタン	グリッド（マス目）表示のON／OFF
L1ボタン	表示色の変更
R1ボタン	表示色の変更



FIGHTING GA

仮面作成の手順

描画する（ドットを描く）色をL1、R1ボタンで選択、◎ボタンで描いていくだけでも作成は可能だが、パレットの色のデータを変更して描く事も可能だ！△ボタンを押すとパレットデータのカーソルが点滅するので、そこで◎ボタンを押し、「ビジュアル設定」の要領で数値を変更しよう。そして◎ボタンで決定後、△ボタンを押すことで変更した色で描ける様になるぞ！他にも、□ボタンでグリッドを表示させ、×ボタンによるカーソル位置の枠を取得するなどの便利な機能を使って仮面を作成・編集していこう！

また1つの仮面に対して「ノーマル」「ダメージ」の2種類の絵が必要なのでL2、R2ボタンで変更して作成・編集しよう！

仮面が完成してエディタを終了する場合や、最初からやり直す場合には、まずSTARTボタンでメニューを表示して、希望の項目を選択しよう。

START ボタンメニュー

白紙	描画中の仮面を消して、最初からやり直します
登録終了	作った仮面を登録して仮面エディタを終了します
未登録終了	作った仮面を登録せずに仮面エディタを終了します
キャンセル	メニューを閉じて、仮面エディタ画面に戻します

仮面エディタを終了し、ビジュアル画面に戻ったらR1ボタンを押してくれ！次は「技登録」だ！

キャラクターエディット

通常技登録

画面の見かた



この画面では、キャラクターが使いこなす通常技を、攻撃１～３の登録ボタンそれぞれに設定することができるぞ！１つのボタンに登録できる通常技は立ち状態、しゃがみ状態、空中時のコマンド有・無の計６種類だ！なお、右側に設定するコマンド有の通常技は、指定された方向キー操作＋登録ボタンでくり出す事ができる技になるぞ！

技アニメのON／OFF

Ⓐボタンを押すと、技のモーションを表示するアニメーションの表示／非表示を切り替えることが可能だ！

技登録操作
WORK REGISTRATION

通常技を登録する手順 FLOWCHART OF WORK REGISTRATION

1 方向キーで登録したい技のウィンドウを選択して、◎ボタンを押してくれ！

2 そして方向キー上下で、登録したい技の候補を変更するぞ！このとき、画面下には技の説明と属性効果、技のモーションが表示される。技をボタンに登録したくなければ、「未登録」を選択してくれ！⊗ボタンを押すことで設定を元に戻すこともできるぞ！

3 登録したい技が決まったら、◎ボタンで決定しよう。

4 この登録方法で各ボタンに技を登録していくんだ！（各ボタンの登録の編集ページが違っているのでL1ボタンまたはR1ボタンでタブを移動させ、設定してくれ！

ONE POINT ADVICE ワンポイントアドバイス！

どういう技を登録すればいいのかわからない人には…

技登録1 ▣ボタンに登録する技を設定するんだ。弱パンチ、弱キック系を登録するのが基本だよ。

技登録2 △ボタンに登録する技を設定するんだ。中段攻撃や浮かせ技といった特殊な技や、強パンチ、強キック系を登録するのが基本だよ。

技登録3 ◎ボタンに登録する技を設定するんだ。強パンチ、強キック系や、中段攻撃や浮かせ技といった特殊な技を登録するのが基本だよ。

また、これはボタン操作が初期設定の状態の時のアドバイスだ！注意してくれ！

次は「野郎技・超野郎技登録」だ！

キャラクターエディット

野郎技・超野郎技登録

「通常技登録」が終わったら、次は野郎技・超野郎技の登録だ。攻撃１～３の登録ボタンに野郎技を１つずつ、特殊行動を設定したボタンに超野郎技を１つ登録できるぞ！

登録方法は「通常技登録」と同じ。右下のモーションを見てじっくり考えて登録しよう！スタンダードな技から一発性を秘めた技まで多彩だぞ！

カーソル

コマンド



属性アイコン

技のモーション

FIGHTING GA

属性アイコンの説明

ここでは、「通常技登録」「野郎技・超野郎技登録」の画面で表示される属性アイコンの説明をします。技の特性を考えてキャラクターをつくってくれ！

連続ヒット



技中に複数の攻撃判定があり、それらのすべて、もしくは一部が連続でヒットする。

ダウン



相手をダウンさせることができる。

浮かし



相手を空中に浮かせることができる。

投げ



相手を投げ飛ばすことができる

吹っとばし



相手を激しく吹き飛ばすことができる。

炎



技ヒット時に、相手のやられモーションが"炎やられ"になる。

キャラクターエディット

電撃
技ヒット時に、相手のやられモーションが"電撃やられ"になる。

ガード不可能技
相手のガードを無視してヒットする技。

しゃがみガード不能技
相手がしゃがみガードしていてもヒットする、中段攻撃技。

立ちガード不能技
相手が立ちガードしていてもヒットする、下段攻撃技。

空中ガード不能技
相手が空中ガードを行っていてもヒットする技。

超野郎技ゲージ1本消費
スペシャルゲージを１本消費することで使用できる技。

超野郎技ゲージ2本消費
スペシャルゲージを２本消費することで使用できる技。

技登録操作
WORK REGISTRATION

超野郎技ゲージ3本消費 (野郎3本)	スペシャルゲージを３本消費することで使用できる技。
回復 (回復)	バイタリティーを回復させる技。
空中専用 (空中専用)	空中でしか出すことができない技。
弱パンチ 	攻撃力の低いパンチ攻撃。
強パンチ 	攻撃力の高いパンチ攻撃。
弱キック 	攻撃力の低いキック攻撃。
強キック 	攻撃力の高いキック攻撃。

野郎技・超野郎技登録が終わったら次は「ストーリー作成」だ！
R1ボタンを押してくれ！

ストーリーエディット

ストーリー作成

この画面では、USER GAMEでプレイできるゲームのストーリーを作成することが可能だ！
デモおよび対戦は、1キャラクターにつき24個までOKだぞ！

画面の見かた（デモ内容編集画面）

カーソル
方向キーで操作し、項目を選択しよう！

ストーリー番号
24まで作成が可能だ！

遠距離背景番号
遠方の背景を番号で設定しよう！

近距離背景番号
近距離の背景を番号で設定しよう！

色調調整ボタン



キャラクター番号
デモに表示させるキャラクターのグラフィックを設定しよう！

FIGHTING GA

STORY EDIT

画面の見かた（対戦内容編集画面）



ストーリー番号
24まで作成が可能だ！

遠距離背景番号
遠方の背景を番号で設定しよう！

近距離背景番号
近距離の背景を番号で設定しよう！

色調調整ボタン

CPUレベル
CPU（コンピュータ）のレベルを設定できるぞ！

対戦相手

カーソル
方向キーで操作し、項目を選択しよう！

遠景スクロール
遠方の背景を強制スクロールさせる事も可能だ！

近景無限スクロール
近距離背景の端をなくすこともできるぞ！

モブ設定
背景にデ・ジ・キャラットちゃんを配置できるぞ！

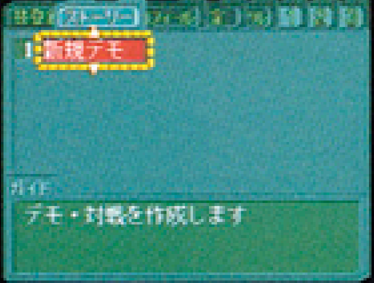
BGM番号
ゲーム中のBGMを番号で設定しよう！

K.O後の回復

ME CREATOR

ストーリーエディット

ストーリー作成



ストーリー作成の手順

ストーリーが登録されていない場合は、まず左のような画面が表示される。ここでストーリー番号の横に表示されている"未登録"にカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、ストーリー番号1の内容を編集できるようになるぞ。

まず、そのストーリー番号にデモを入れるのか、対戦を入れるのかを選択。デモか対戦かに応じて、編集画面は変更される。まず、デモ画面制作の手順から追っていこう！

デモ画面制作の手順

STORY OF DEMONSTRATION VIEW



1 遠景、近景を選ぶ

「遠距離背景番号」もしくは「距離背景番号」にカーソルをもっていき、◎ボタンを押すと、各々の背景の設定が変更できるようになっている。このデモ画面に使用する背景は、遠景（遠距離背景）と近景（近距離背景）の組み合わせで作るようになっているんだ！。遠景と近景は同じ番号のものが一応の組み合わせになっているが、もちろん、オリジナルの組み合わせでもOK。意外な組み合わせや、ミスマッチも狙ってみよう。



2 背景の色を調整する

「色調調整ボタン」にカーソルを移動し、◎ボタンを押すと、調整画面に移る。遠景、近景ともに、R・G・Bそれぞれの濃さと、S（シャドウ）やH（ハイライト）の雰囲気を自由に変更して、設定していこう。数値の変更は、まず変更したい項目にカーソルを合わせて◎ボタンを押し、方向キーの上下で数値を決め、再び◎ボタンで決定。決定前に⊗ボタンを押せば、数値の変更をキャンセルして、もとの数値に戻すこともできる。また、数値の変更後でも、"キャンセル"を選ぶことですべての項目を初期設定に戻せるぞ。



3 デモに登場するキャラクターを選ぶ

ここでは、デフォルトの７人の格闘家以外に、デモ画面でのみ使用できるキャラクターも使用できる。これらのキャラクターをうまく使えば、変化のあるストーリーを作ることもできるぞ。



4 登場キャラクターのメッセージを登録する

デモ画面で表示されるメッセージを登録。キャラクターのセリフに限らず、状況説明のナレーションなどにしてみるのも、ストーリーに奥行きを持たせるにはいい手だ。なお、登録できるメッセージは最大48文字（16文字×3行）だ。

STORY EDIT

ストーリーエディット

ストーリー作成

STORY OF V.S MODE

対戦設定の手順



1 対戦キャラクターの設定

このシーンで対戦相手として登場するキャラクターを選択。EDITORで作成したキャラクター達が相手になってくれるぞ！カーソルを「対戦相手」に持っていき、◎ボタンで変更が可能になるぞ！



2 対戦の舞台を設定する

対戦の舞台となる画面の、背景を設定。デモ画面と同様に、遠景と近景を組み合わせたら、好みで色調も調整しておこう。遠景は"遠景移動"でスクロールのあり・なしと、スクロール方向の設定が可能。近景も、"無限スクロール"の項目で、画面左右端のあり・なしが設定可能だ。なお、"モブ"のあり・なしでは、対戦画面にデ・ジ・キャラットを登場させるかどうかを選択できる。



3 CPUの強さを決める

CPUの強さは、最弱・弱い・微弱・普通・強い・最強・極悪の7段階から選択できる。はじめのうちに登場する相手なら、弱めに設定するのがセオリー。



4 BGMを選ぶ

1～16の数字で、対戦シーンのBGMを選択。0を選ぶと、BGMなしに設定できる。



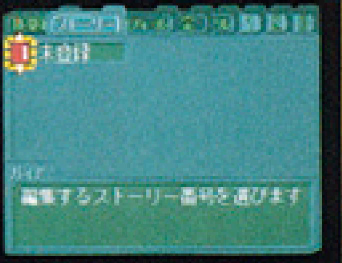
5 K.O後の回復設定

対戦でラウンド終了後、次ラウンド開始時にお互いの体力を全回復させるか、前ラウンド終了時の体力設定のままで始めるかを設定。回復を"あり"にすれば全回復、"なし"にすれば、前ラウンド終了時の体力設定になる。

ストーリーエディット CREATE STORY ストーリー作成

STORY EDIT

新たなストーリーの作成と、ストーリー編集



新たなストーリーの作成(通常)

これまでに作成したデモや対戦に続いて、新たなデモや対戦を作成するなら、ストーリー番号にカーソルを合わせて◎ボタンを押し、方向キー下で番号を進めて、最初の手順と同様に"未登録"のストーリー番号を編集していけばOK。



新たなストーリーの作成(挿入)

これまでに作成したデモや対戦の前に、新たにデモや対戦を挿入したい場合には、まず、挿入したい部分の後のストーリー番号を選択。続いてストーリー番号横の"デモ"または"対戦"と表示された部分にカーソルを移動して◎ボタンを押し、方向キーの上下で"対戦挿入"か"デモ挿入"を選択しよう。



ストーリー編集

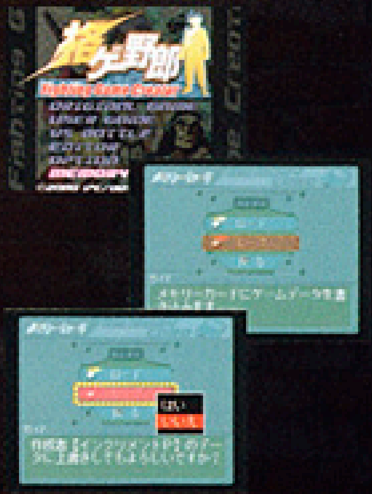
これまでに作成したデモや対戦を再度編集したい場合は、編集したいストーリー番号を選んで、決定。これで、各項目の再編集が可能になるぞ！また、デモや対戦を削除したい場合には、削除したいストーリー番号を選択。続いてストーリー番号横の"デモ" または" 対戦" と表示された部分にカーソルを移動して◎ボタンを押し、" 削除" を選択して◎ボタンでOKだ！

FIGHTING GA

メモリーカード

メモリーカードにセーブしよう！

作った「格闘ゲーム」はもちろん、メモリーカードにセーブできる。これまで、ひととおり順序を追って作成した「格闘ゲーム」をセーブしてみよう！



1 ⊗ボタンを押すことでEDITORを終了し、タイトル画面に戻ってくれ！

2 メニューから「MEMORY CARD」を選択、◎ボタンで決定だ！

3 すると、項目が表示されているので、「セーブ」を選択、◎ボタンで決定だ！

4 もし以前に作ったデータが入っている場合は「上書きしますか？」と表示されるので、どちらかを選択してくれ！「いいえ」を選択した場合は書き込みを中止し「はい」を選択した場合はデータの上書きを実行するぞ！

メモリーカード項目は次のようになっているぞ！！

ロード メモリーカードからゲームデータをロードするぞ！ただし、それまでにロードしていたデータは消えてしまうので注意してくれ！

セーブ メモリーカードへゲームデータをセーブするぞ！ただし、すでにデータがある時は、データを上書きするので注意してくれ！

MEMORY CARD

ME CREATOR

PLAY USER GAME

USER GAMEでプレイしてみよう！





作成したデータは USER GAMEでプレイできる！

EDITORですべての設定を完了し、データをセーブしたら、いよいよ自作ゲームをプレイ！　タイトル画面でUSER GAMEを選択して、自作のキャラクターを選択すればOKだ。実際にプレイしてみて、デモシーンや敵の強さに問題点があったら、再びEDITORに戻って、設定の変更や修正も行おう。そして満足いくものが完成したら、友達にプレイしてもらうのも楽しいぞ！

FIGHTING GA

VS BATTLEでプレイしてみよう！

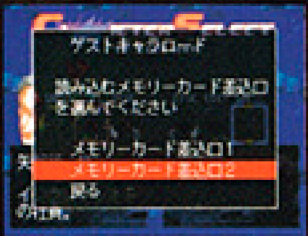
作成したキャラクターで対戦もできる！

USER GAMEで自分の作った格闘ゲームをプレイできるだけでなく、作ったキャラクターで2P対戦もできるのだ！しかも作ったキャラクター同士で対戦することも可能！これでキャラクターの弱点を克服し、最強のキャラクターを作り出せ！

作ったキャラクター同士で対戦を楽しむには・・・

PLAY VS BATTLE







1 一度、メモリーカード差込口1にさしたメモリーカードのデータをロードしよう。

2 ロード終了後、もう1つのデータの入ったメモリーカードをメモリーカード差込口2に差し込んでくれ！

3 「VS BATTLE」を選択し、キャラクター選択画面で2P側は「GUEST」キャラクターのウィンドウにカーソル移動しよう。

4 すると、「ゲストキャラクターロード」というダイアログが表示されるので、読み込むスロットで「メモリーカード差込口2」を選択・決定してくれ！

5 1P側は「EDIT」キャラクターのウィンドウから、2P側は「GUEST」キャラクターのウィンドウから自分の作ったキャラクターが選択できるぞ！！

PLAY VS BATTLE

FIGHTING
GAME
CREATOR

iPC
INCREMENT P CORP

SLPS 02595